

ვიდეო გეიმერთა სუბკულტურა პოსტ-საბჭოთა საქართველოში

მაია სალია

*სამაგისტრო ნაშრომი წარმოდგენილია ილიას სახელმწიფო
უნივერსიტეტის მეცნიერების და ხელოვნების ფაკულტეტზე
სოციოლოგიის აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

სოციოლოგიის სამაგისტრო პროგრამა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ვახტანგ კეკოშვილი, მოწვეული ლექტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2017

განაცხადი

როგორც წარმოდგენილი სადისერტაციო ნაშრომის ავტორი ვაცხადებ, რომ ნაშრომი წარმოადგენს ჩემს ორიგინალურ ნამუშევარს და არ შეიცავს სხვა ავტორების მიერ აქამდე გამოქვეყნებულ, გამოსაქვეყნებლად მიღებულ, ან დასაცავად წარდგენილ მასალებს, რომლებიც ნაშრომში არ არის მოხსენიებული, ან ციტირებული სათანადო წესების შესაბამისად.

მაია სალია

26.06.2017

აბსტრაქტი

ციფრული ტექნოლოგიების ეპოქაში, ვიდეო თამაშების მზარდი პოპულარულობის მიუხედავად, ამ ტიპის თამაშები და მათთან დაკავშირებული პრაქტიკები თითქმის გამოუკვლეველი სფეროა საქართველოში. წინამდებარე ნაშრომის მიზანია ქართველ გეიმერთა სუბკულტურის აღწერის და ვიდეო თამაშების გარშემო ჩამოყალიბებული პრაქტიკების ანალიზის საშუალებით აკადემიურ სივრცეში შექმნას ცოდნა გეიმინგზე ქართულ კონტექსტში.

გეიმერები და ვიდეო თამაშების გარშემო წარმოქმნილი კულტურული პრაქტიკები გაანალიზებულია ფრანგი სოციოლოგის, პიერ ბურდიეს (Pierre Bourdieu) სოციალური ველის თეორიის პერსპექტივიდან. შესაბამისად, კვლევაში გეიმინგი განხილულია, როგორც სოციალური ველი, რომელიც შედგება მასში მოქმედი აგენტების სპეციფიური კაპიტლის, პრაქტიკების და ამ პრაქტიკების ურთიერთმიმართების განსაზღვრული წესრიგისაგან.

კვლევაში გამოყენებულია სოციალური კვლევის შერეული მეთოდი. რაოდენობრივი კვლევა გამოყენებულ იქნა ქართველი გეიმერებზე სტატისტიკური ტიპის ინფორმაციის შესაგროვებლად, თვისებრივი კვლევის მეთოდები (ჩართული დაკვირვება და სიღრმისეული ინტერვიუ) კი, გეიმერებზე და ვიდეო თამაშების გარშემო ჩამოყალიბებულ პრაქტიკებზე დეტალური და მრავალფეროვანი ინფორმაციის მოსაპოვებლად.

გეიმერთა პრაქტიკების ანალიზმა აჩვენა, რომ ამ ჯგუფის წევრები არიან სპეციფიური ცოდნით აღჭურვილი ინდივიდები, რომლებიც გეიმინგ ცოდნითა და გამოცდილებით ხშირ შემთხვევაში ორიენტირებენ რეალურ ცხოვრებაში. ვიდეო თამაშები და გეიმინგი არ არის რაღაც, რაც სოციუმში მიმდინარე პროცესებისაგან დამოუკიდებლად არსებობს. ვიდეო თამაშები გავლენას ახდენს მოთამაშეების სოციალურ ცხოვრებაზე და თავის მხრივ სოციალური, პოლიტიკური, თუ ეკონომიკური პროცესები აისახება გეიმინგ პრაქტიკებზე.

კვლევამ აჩვენა, რომ სამომავლოდ, ვიდეო თამაშების და მათ გარშემო ჩამოყალიბებული პრაქტიკების სოციოლოგიური და ანთროპოლოგიური მეთოდებით შესწავლა მნიშვნელოვანია, იმის დასადგენად თუ რა როლს თამაშობს გეიმინგი თანამედროვე ადამიანის ცხოვრებაში და როგორ შეიძლება იგი განვიხილოთ სხვა საზოგადოებრივ სფეროებთან მიმართებით?

საკვანძო სიტყვები : ვიდეო თამაშები, გეიმერები, სუბკულტურა, გეიმინგი

Abstract

In the age of digital technologies, video games and all the practices connected to them are still considered to be an undiscovered topic in Georgia. The main goal of this study is to create academic knowledge about Georgian gaming subculture by describing subculture itself and analyzing practices evolved around video games.

Gamers and cultural practices evolved around video games are analyzed from French sociologist Pierre Bourdieu's perspective of social field theory. Correspondingly, in this particular study gaming is considered as a social field consisting of an order of the specific capital, practices of agents and interaction of these practices involved in it.

The study uses a mixed method of social research. Quantitative research has been used to describe the statistical data of Georgian gamers, Qualitative research methods have been used (Participant observation and in-depth interviews) to gain information about gamers and the practices evolved around video games.

Gamers' practice analysis shows that this group of people consists of individuals who have a specific knowledge; they often use their gaming knowledge and experiences in real life. Video games and gaming generally don't exist separately from the processes in the society. Video games influence social life and on the other hand, social, political or economic processes are also reflected on gaming practices.

This research has shown that it is important to study video games and gaming practices with sociological and anthropological methods to determine the role of gaming in modern person's life.

Keywords: Video games, Gamers, Subculture, Gaming

მადლობა

მადლობას ვუხდი ჩემს ხელმძღვანელს, ვახტანგ კეკოშვილს, რომელმაც საკუთარი რჩევებით მნიშვნელოვანი დახმარება გამიწია ნაშრომის მომზადებაში. მის მიერ საკითხისადმი გამოვლენილი ინტერესი და ენთუზიაზმი მოტივაციის მომცემი იყო კვლევის ყველა ეტაპზე.

მადლობა მინდა გადავუხადო ჩემს ინფორმატორს და კვლევაში მონაწილე თითოეულ ადამიანს, რომლებმაც ფასდაუდებელი წვლილი შეიტანეს ემპირიული მასალის მოგროვებაში. ასევე მადლობას ვუხდი ჩემს მეგობრებს და ახლობლებს მათი კრიტიკული რჩევებისა და შეფასებებისთვის.